Après de multiples ajouts, l'objectif est maintenant de faire le point et de vous faire des propositions permettant de rendre les combats plus réalistes et plus vivants (ou mortel !). Mais si au premier abord cela vous semble trop rébarbatif, l'essentiel est généralement en gras ! De plus, les changements/propositions les plus simples sont regroupés dans les quatre premières pages. Les règles supplémentaires officielles sont en page 12 (extraites de l'extension Flocons de sang).

Décomposition d'un tour de combat.

Un tour de combat est divisé en 5 phases distinctes qui doivent toutes être terminées avant de commencer le tour suivant. Rappelons pour mémoire qu'un tour de combat dure 6 secondes. Les 5 phases sont les suivantes :

1) Les pouvoirs défensifs se résolvent simultanément ;
2) Les tirs se résolvent par ordre décroissant de Rapidité ;
3) Les déplacements (sauf ceux réalisés par un personnage qui rompt le combat) se résolvent par ordre décroissant de Rapidité ;
4) Les actions (attaque, défense, pouvoirs offensifs ou utilitaires) se résolvent par ordre décroissant d'initiative ;
5) Les déplacements des personnages qui viennent de rompre le combat se résolvent par ordre décroissant de Rapidité.

Rappel

Les points de vie, avant de tomber à 0 ou moins, correspondent à de très grosses commotions et douleurs plus qu'à de réels dommages physiques, en général.
- Les initiales RU signifient résultat des unités
- **Dans tous les cas, quelque soit le bonus/malus au RU, le gain d'expérience n'a lieu que lors de 10 ou 1 naturel !**

Les pouvoirs défensifs.

Ce sont tous les pouvoirs qui d'une façon ou d'une autre contribuent à protéger le porteur : réduction des dommages, protections temporaires,...
Un personnage porteur d'arme peut utiliser un nombre de pouvoirs défensifs infini par tour. Ils prendront effet immédiatement, avant qu'aucune attaque ne soit résolue. **Si le personnage est surpris par une attaque, le pouvoir prendra effet à 2 fois sa Volonté**.

Les pouvoirs offensifs.

Ce sont ceux qui, sans attaque physique au moyen de l'arme, affectent une ou plusieurs cibles à **Initiative = [RApidité + VOlonté]**. Durant le tour ou le pouvoir est mis en oeuvre, le porteur ne peut que se défendre (parade et/ou esquive).

Les autres pouvoirs dit " utilitaires "

Ils s'activent à [RApidité + VOlonté + Bonus magique d'Initiative]. Des pouvoirs comme "invisibilité", "illusion", " détection de la vie ", sont des pouvoirs utilitaires. On ne peut en déclencher qu'un par tour.

Les attaques à distance (le tir).

Lorsqu'un projectile touche une créature vivante, la cible peut être étourdie (choc dû à la pénétration du projectile). La condition pour considérer qu'il y ai pénétration :

RU du tireur supérieure ou égale à [10 - (compétence arrondi inférieur) / 10]

Score	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90% +
RU du tir	9 +	8 +	7 +	6 +	5 +	4 +	3 +	2 +	1 +

Un thunk (compétence 40%) tir à portée courte (soit +25% pour un score total de 65% soit diviser par 10 =6) et touche un piorad avec un RU=5 et donc l'empale (RUtireur égal à 5 et supérieur à 4 (10-6) (cf. tableau ci-dessus)

Si la cible rate un jet d'ENdurance x 5, elle sera étourdie pour : [20 - ENdurance] tours (1 minimum). De plus si RU du jet d'EN 5, la cible tombe au sol. Un échec critique entraîne l'inconscience pendant 1 heure.

Si la cible réussit son jet d'EN, elle subit un malus de 25% à toutes ses actions et perd 5 points d'initiative pendant 1 round. Un critique annule les malus.

Une cible étourdie est incapable de combattre de quelque façon que ce soit ! (ni attaque, ni défense) (cf. bonus/malus ci-dessous).

Tant que le projectile n'est pas extrait, le sujet est handicapé par la douleur. Il subit un malus à toutes ses actions de **15% et - 3 d'IN**.

L'extraction prend 1 minute et nécessite un jet de médecine normal. Le projectile peut être ôter en un tour, mais la victime perd 1d10 point de vie sans armure, même magique (au maximum les points de vie perdus lors de la pénétration). Pour les " balles " (pouvoir " Mécanique : Projectile "), le projectile ne peut être extrait qu'après une opération de 5 minutes et un jet de médecine difficile.

Hémorragie lors d'un toucher critique :
En cas de toucher critique, quels que soient les dommages, il y a une hémorragie. Un jet de médecine normal, difficile ou très difficile - selon son niveau - met fin à l'hémorragie, à raison d'une tentative par minute. (cf. p 4, Points de vie)

Bonus/malus au toucher.

Cible immobile/étourdie/surprise : +25% (et à la localisation).
- Mouvement "normal" : --
- Mouvement "rapide" : -10%
- Taille : bonus/malus à l'appréciation du meneur.

Bonus/malus aux dommages.
- Cible inactive/surprise/étourdie : +2 colonnes ; RU+1.
- Les caractéristiques de certaines armes ont changé (voir tableau des armes sur le MdC).

Les combats au corps à corps.

Il n'y a pas de changement majeur dans les règles de combat classique, mais des options pour les combattants d'élite et autres maîtres d'armes.

0. Précisions.
- Les échecs critiques lors de l'utilisation de combinaisons (actions multiples), en plus des conséquences propres à l'action entreprise, entraînent une **perte de 10 points d'initiative et un malus de 50% à toutes les actions suivantes. Si pour une attaque qui suit l'échec critique l'initiative est inférieure à 0 l'attaque ne pourra avoir lieu, et l'assaillant ne pourra pas bénéficier du bonus de 5 points d'initiative pour attaque lente le round suivant**. Les points négatifs sont reportés sur l'INitiative du tour suivant.

Par exemple, Axel - Porteur d'une épée courte - utilise pour le round une combinaison offensive multiple et une attaque normale multiple, son initiative étant de 10 à la base. Il a droit à trois attaques normales (IN 12, 7, 2) et choisi une esquive ainsi qu'une parade arme comme défense. Au rang d'initiative 12 (IN + 2 car épée courte) il attaque et touche son adversaire, au rang d'IN 8 celui-ci riposte et touche Axel. Ce dernier choisi d'éviter l'attaque, mais l'esquive se solde par un échec critique. Il chute (conséquence de l'échec critique), perd ses deux attaques suivantes qui auraient dû intervenir aux INitiative -3 (7-10) et -8 (2-10) et subira un malus de 50% à sa parade (sans compter les - 50% dus à la combinaison offensive multiple et -20% de position) !. Il commencera le tour suivant avec - 8 à l'initiative, et au sol !

Contre une cible étourdie, l'attaquant bénéficie d'un bonus de 50% à toutes ses attaques ainsi qu'à la localisation du coup (+ ou -) et décale les dommages de 4
colonnes vers la droite, et bénéficie aussi d'un +2 au RU.

Bonus/malus de position aux chances de toucher et aux dommages sont en page 11

1. Début d'un combat.
Prendre une arme ou un bouclier nécessite 8 points d'initiative. A ces 8 points il faut ajouter le modificateur d'initiative de base de l'arme. Pour se saisir d'une autre arme (ou bouclier), une action supplémentaire est, en plus, nécessaire.
Un personnage dégainant arme et bouclier et n'ayant pas de pouvoir de combinaison ou d'attaque/défense multiple, devra donc choisir entre l'attaque ou la défense le premier tour.

2. Dommages au bouclier (targe, bouclier, pavois)
Lors d'une parade réussie, le bouclier subit les dommages (D)
suivant :
D = dégâts (attaque) - 1/5 ième de la Solidité (bouclier)

Par solidité, il faut entendre la solidité de base du bouclier (pavois 70, boulier 50, etc.), et non pas celle après dommages.

En cas de tentative de destruction du bouclier (attaque directe contre le bouclier) :
D = dégâts (attaque) - RU (parade bouclier)

Dans tous les cas, si les dommages de l'attaque sont supérieurs à la solidité du bouclier (par exemple 70 pour un pavois) ce dernier est détruit. Pas de dommage en cas de parade critique.

3. Les armes lourdes.
- Du fait de leur poids et de leur encombrement, toutes les armes conférant un bonus à l'attaque brutale provoquent un malus équivalent à 2 fois ce bonus
lorsqu'elles sont utilisées pour une attaque rapide.

Ursen, vorozion à l'espadon désire faire une attaque rapide avec son arme lourde. Le bonus attribué à l'attaque, brutale par l'arme est de 10%, Ursen aura alors un malus de 20% à son attaque rapide.

Malus pour les armes à 2M utilisées avec une seule main :

Force	20 et -	21	22	23	24	25+
Malus	impossible	-25%	-20%	-15%	-10%	aucun

4. Renverser (tous combattants) (par Magnus Nyggard)
Compétence utilisée : Attaque Normale. Cette attaque a comme but de faire tomber l'adversaire en l'attaquant aux jambes. Seules des armes assez longue peuvent être utilisées ; Espadon, épieu, hache à deux main, doloire, épée bâtarde, épée longue, hallebarde, lance, filet plombé, morningstar, sabre. Note que les attaques avec filet plombé ont souvent le même effet, même si on ne tente pas une Attaque Renverser. Si l'attaque est réussie la victime doit tenter un jet de **5xAGilité ou Acrobatie** pour ne pas tomber. Les dommages sont toujours réduits d'une colonne.

Réussite critique : Comme habitude pour un Attaque Normale.
Echec critique : Esquive obligatoire avec un malus de 20% dans le tour suivant.

5. La charge (tous combattants).
Il existe de nombreux cavaliers sur Tanæphis, mais rares sont ceux qui ont conscience des effets dévastateurs d'une charge de chevaliers vorozions. La charge ne diffère pas d'un coup normal. Cependant on ne peut choisir qu'une attaque normale (ATN) ou une attaque brutale sur une monture, mais uniquement une attaque brutale (ATB) au sol. Mais dans tous les cas, une seule attaque par tour.
L'initiative est également soumise à une règle particulière :
- Deux adversaires se chargent avec des lances (ou épieux,...). Les attaques sont simultanées au rang d'initiative
11 ± [(bonus d'IN armes) / 2] et -2 dans le cas d'une ATB (au lieu de -5).
- Lors du 1 er tour, si un seul des deux adversaires porte une lance, il attaque obligatoirement le premier, quelle que soit l'initiative de son adversaire qui ne pourra attaquer que 2 rangs plus tard au mieux.

Dix rangs d'initiative après avoir porté son attaque, un <u>cavalier</u> ne peut plus être frappé par son (ses) adversaire(s) car sa monture l'a éloigné de la zone de
contact. Mais la cible d'une charge, sans lance, peut bénéficier d'un modificateur de +5 (par tour de préparation) à l'initiative du tour durant lequel a lieu l'attaque, car il l'anticipe.

<u>Les effets d'une charge sur un cavalier :</u>
S'il touche, l'attaquant doit lancer **1d10 inférieur ou égal à RU(attaque)**. Après 6 mois d'entraînement : RU+dégâts/10 ou dégâts/20 en
cas de PARade réussie.
Dans ce cas, la victime doit réussir un **[jet d'équitation -** (le résultat du) **d10 x 5%]** pour ne pas être désarçonné (malus divisés par 2 si l'attaque est parée, pas de malus si réussite critique). On arrondira au multiple de 5 inférieur (d10 = 7 soit un malus de 35%, mais que 15% (35¸2=17,5) dans le cas d'une parade réussie). S'il chute, le cavalier perd 1d10 point de vie et doit réussir un jet d'E x5 pour éviter d'être
étourdi [20-ENdurance] tours (1 minimum). En cas de succès, un tour d'étourdissement, rien si succès critique.

Par exemple : Aslim (IN 15, équitation 55%), un chevalier batranoban, charge de sa lance notre ami Karl (IN 6, équitation 90%) - monté sur son fidèle chagar - et sa hache Dieu. Karl n'a qu'un tour de préparation.
Karl n'ayant pas de lance, le tour de combat débute pour lui au moment ou Aslim frappe, touche (16%) et fait 5 sur le d10. Karl rate son jet d'équitation avec 73% (à -25%) et est désarçonné. Si Karl n'était pas tombé il aurait pu porter son attaque au rang 6 (IN 6 + 5 d'attente de la charge et -5 d'ATB). Le temps qu'Aslim se mette en position pour une nouvelle charge, Karl s'est relevé (jet d'EN 51%).
Cette fois, hélas, Karl n'a pas eu le temps de se préparer à la charge, mais sachant que son adversaire est plus rapide que lui, il décide de la parer (en effet Aslim sera passé avant qu'il ne puisse agir : IN 15-10=5 hors de portée, pour Karl qui frappe à IN 6- 5(ATB)=1 !). Aslim manque son attaque (92%) mais Karl réussi
brillamment sa parade (19%) et tranche la lance. Aslim préfère prendre la fuite, poursuivit par le chagar.

<u>Les effets d'une charge sur un homme au sol :</u>
Voir 'déséquilibre' dans les règles de combat avancé.

6. L'assaut (combattants d'élite).
Ce type d'action est destiné à l'attaque brutale. Si un individu lance un assaut (annonce en début de tour, 1 ère attaque uniquement), il s'exposera particulièrement à une riposte de l'adversaire, lui conférant un bonus de 25% et +2 à l'initiative. L'attaque brutale se fait à IN-7 (au lieu de -5) mais décale les dommages d'une colonne supplémentaire (soit un total de 2 colonnes vers la droite).

7. L'empalement (combattants d'élite)
Si l'attaque est une réussite critique, les dommages sont considérés comme des points négatifs et sont reportés dans la table des blessures graves (et sont aussi déduits des points de vie totaux de l'individu). la décision d'empaler doit être annoncé en début de tour pour une ou des actions précises. Le personnage subit une réduction des dommages d'une colonne, un malus à l'initiative de 2. L'empalement se pratique sur l'attaque normale ou rapide (mais à -25% au toucher pour une attaque rapide).

8. Briser l'arme (combattants d'élite)
Ce type d'attaque (Attaque Brutale uniquement) vise l'arme de l'adversaire, et non l'adversaire lui-même. En cas de réussite de l'attaque, l'arme visée encaisse des dégâts. Dans le cas où l'adversaire effectue une parade son arme n'échappera aux dégâts que s'il réussit une parade critique (qui inflige des dégâts à l'arme attaquante).

9. Attaque massive (Maître d'armes)
Le but de cette manoeuvre est de toucher plusieurs cibles en un seul mouvement. Cela ne peut être tenté qu'avec une arme tranchante. Le nombre maximum de personnes que l'attaque peut atteindre dépend de la taille de l'arme : 2 pour une arme courte, 3 pour arme moyenne, 4 pour arme longue (espadon, hache à 2 mains) et 5 avec une très longue (Hallebarde ou lance). L'attaque subit un malus de 10% par cible et subit le modificateur le plus défavorable parmi ceux générés par les manoeuvres de ses adversaires.

Par ailleurs, si l'attaque n'est pas idéal (c'est le cas la plupart du temps), avec des adversaires parfaitement alignés (couloir, murailles, etc…) on applique un malus de position décrit à la page 11.

Si le coup porte, les dégâts sont calculés de manière normale pour la première cible, puis ils sont diminués de 2 colonnes pour chaque cible suivante en lançant un seul d10 pour le RU (maximum RU de l'attaque initiale). De même, les cibles suivantes sont réellement touchées à un rang d'initiative réduit de 1 (l'attaque ne touche pas tous les adversaires simultanément).

1ière cible attaquée et touchée à IN 1 colonne I avec un RU de 7 (jet de 57%), la 2 nde cible sera touchée à IN 0 sur la colonne G et un RU 5 (résultat du d10=5), la 3 ième cible sera touchée à IN -1 sur la colonne E et RU 7 (résultat du d10=9), etc...

Compétence utilisée : Attaque Brutale ou Normale (malus de - 20%).

10. Désarmer (par Magnus Nyggard) (Maître d'armes)
Si l'attaque (Feinte) est un succès l'adversaire doit réaliser un jet de (5xForce) pour ne pas perdre son arme (elle tombe à ses pieds). S'il s'agit d'une arme à deux mains la victime a un bonus de +25% à son jet de Force. On ne peut pas désarmer des targes, boucliers, pavois et cestus, ni une Arme avec le pouvoir Pseudopode.

Réussite critique : La victime a -25% pour son jet de Force et l'arme tombe à 1d6 mètres de lui.
Echec critique : Comme avec une feinte normale.

11. Localisation et coup visé (Maître d'armes)
Afin de porter un coup visé le combattant accepte de prendre un malus supplémentaire égal au bonus qu'il souhaite appliquer à son jet de localisation. Une attaque rapide ajoute 20 % à ce bonus et une attaque brutal lui retire 20 %.

Points de vie (PdV)

Par points de vie, il faut donc désormais comprendre, fatigue ou hématome voire douleur. Ces points de vie représentent la capacité d'un être (vivant) à fournir ou soutenir un effort, et à endurer un seuil de souffrance avant la syncope. Les conséquences de cette " fatigue " sont temporaires, même si les courbatures et autres douleurs musculaires peuvent perdurer plusieurs jours. Un changement majeur concerne la perte du dernier point de vie. Lorsque cela se produit, la victime a droit à un jet d'ENdurance pour ne pas tomber dans le coma, plus les risques habituels de mort et autres séquelles. Ce jet est assujetti d'un malus à l'EN proportionnel aux points de vie perdus [dégâts divisés par 2, arrondi au-dessus].

[EN - (dégâts / 2)] x 5%

Le nombre de points de vie perdu détermine le niveau de l'hémorragie, conséquence de la blessure : (10'/60' signifie -X points d'EN toutes les 10' pendant 60')

PdV (perdus)	**Hémorragie** (points de EN)	**Durée** (membres)	**Durée** (corps/tête)
1 à 3	1	-	10' / 10'
4 à 6	1	10' / 10'	10' / 30'
7 à 10	1	10' / 30'	5' / 30'
11 à 14	2	10' / 60'	5' / 60'
15 à 20	2	5' / 60'	5' / 90'
21+	3	5' / mort	1' / mort

La victime meurt lorsque ses points d'Endurance sont nuls (ENx5 si possibilité de résistance à la douleur).
Si la victime est toujours consciente, elle peut se battre avec un malus à toutes ses actions de **50% et 10 à l'initiative**, (la moitié si critique) sauf si résistance à la douleur !
Si le combat se poursuit, les dommages supplémentaires encaissés sont soumis à la même règle, et peuvent provoquer plusieurs hémorragies.
Quelques modifications ont été apportées au calcul des points de vie (PdV) pour les animaux. Le multiplicateur à appliquer à **l'Endurance est maintenant fonction de la masse de l'animal**. Ainsi, un cheval/chagar/poney, un lézard des marais, un serpent d'eau, un gros félin, … a un facteur 3 (EN x 3) alors que de nombreux lézards géants de la Terre des Hommes ont un facteur 5 (EN x 5). T-Rex, Monoclonius, etc. Polacs, rhinocéros, hippopotames, etc. ont un facteur 4 (EN x 4)

Il est désormais très dangereux de s'attaquer à un T-Rex ! De plus, les effets liés à un coup faisant tomber les points de vie à zéro ou moins sont fonction de l'endurance de l'animal (ou du monstre) (page 10).